

Dialogue : action, interaction, énaction

Jean Caelen

Altérité = moteur du dialogue

Théorie des jeux = modélisation du processus de dialogue

Champs interactionnels = émergence du dialogue

Natal, 7-9 juin 2017

Prolégomènes

Le dialogue est une action conjointe.

L'altérité fonde l'intersubjectivité et l'intérêt de l'interaction avec l'autre.

La théorie des jeux offre un formalisme efficace pour modéliser le dialogue. Le dialogue s'arrête au point d'équilibre de Nash, lorsque tous les gains sont équilibrés. Les acteurs déploient des stratégies pour maximiser leurs gains.

Mais le dialogue n'est pas un processus planifié : il n'y a pas de but *a priori*, du moins dans des discussions spontanées ou conviviales. On peut changer de but au cours du jeu.

Comment émerge la dialogue, comment se maintient-il, comment se termine-t-il ?

Enaction/Enactivisme - Varela-Maturana

C'est avec Maturana que Varela, travaillant en biologie sur la rétine des insectes et leur perception des couleurs, formule l'hypothèse de l'autopoïèse pour caractériser le vivant : la théorie de l'autopoïèse soutient l'organisation du vivant comme expression d'un processus auto-producteur, dont le but est d'entretenir et de maintenir la cohésion entre : d'une part, une *structure* formée par l'ensemble des composants physiques d'un organisme (i.e. soumis à l'entropie ou tendance naturelle au désordre et à l'équilibration) ; et d'autre part, son *organisation* définie par les relations entretenues par ces mêmes composants (i.e. relations produisant de la néguentropie : résistance au désordre, création d'information, changement d'état par rupture d'équilibre, auto-organisation).

Varela Francisco et Maturana Humberto, Autopoiesis: The organization of living systems, its characterization and a model, BioSystems, Vol. 5 (1974), pp. 187-196

Constructivisme - Piaget

Selon Piaget, l'intelligence repose sur trois concepts fondamentaux : structure, assimilation et accommodation. L'adaptation est une recherche d'équilibre entre assimilation et accommodation. La structure dont la cohérence préexiste par le principe d'autorégulation, supporte le jeu de cette équilibration. Piaget conçoit un isomorphisme des structures cognitives et biologiques et une continuité naturelle entre les deux domaines. Varela à l'inverse pose que le processus d'auto-organisation présuppose celui de l'adaptation. Ce qui caractérise le vivant est surtout sa capacité d'adaptation. Pour Varela, l'organisation résulte de l'adaptation. Le procédé par lequel une unité se préserve en intégrant à son fonctionnement les perturbations les plus courantes, est appelé l'assimilation.

Piaget Jean, La construction du réel chez l'enfant, Nestlé Delachaux, 1937

Systeme autopoïétique - Varela

Un système autopoïétique est organisé comme un réseau de processus de production de composants qui (a) régénèrent continuellement par leurs transformations et leurs interactions le réseau qui les a produits, et qui (b) constituent le système en tant qu'unité concrète dans l'espace où il existe, en spécifiant le domaine topologique où il se réalise comme réseau.

Un système autopoïétique se définit par l'expression de trois propriétés :

- il est *autonome* : ses changements sont subordonnés au maintien de sa propre structure, son fonctionnement est auto-producteur, il produit ce qu'il est ;
- il exprime une *individualité* par le maintien de son invariance organisationnelle, il produit qui il est ;
- il procède d'une unité délimitée par sa *clôture opérationnelle*, à la frontière spécifiée par son fonctionnement et son rapport à l'environnement ;

Systeme autopoïétique social - Luhman

Il note qu'il existe trois types de systèmes autopoïétiques : les systèmes vivants (qui se décomposent en cellules, organismes, cerveaux), les systèmes psychiques (ou consciences) et les systèmes sociaux (qui se décomposent en interactions, organisations, sociétés). Ces systèmes sont intégrés les uns dans les autres : les systèmes psychiques qui construisent le sens, sont couplés aux processus neurophysiologiques de l'organisme qui leur est propre ; de même, les systèmes sociaux qui construisent la communication, sont couplés structurellement aux consciences. La dimension sociale se constitue donc dans les horizons de possibilité des partenaires de la communication, « Ego » et « Alter ».

Interaction - Moretti

Pour Moretti, l'interaction est un système social caractérisé par la présence physique des partenaires de la communication : cette présence est nécessaire en tant que l'interaction se réalise à partir d'une double contingence. Des individus présents perçoivent qu'ils se perçoivent les uns les autres : chacun fait ses sélections en tenant compte de la présence des autres. Tout en étant le plus simple des systèmes sociaux, l'interaction est un système complexe, car la quantité des communications possibles en son sein rend nécessaire une sélection.

Moretti Alessio, « Trois approches complémentaires et non incantatoires de la création artistique. Matte Blanco, Luhmann et Badiou », paru dans : Electrobolochoch 2005-2006, Zuma, 2006.

Théorie des champs quantiques

Les champs sont, en ce sens, des milieux continus réels qui lient les particules et communiquent les interactions entre elles. Les notions de particules et de champs n'ont donc un sens que lorsqu'elles sont reliées. En mécanique quantique une particule n'est plus un corpuscule localisé mais une probabilité $P(x,y,z,t)$ que l'on appelle champ de probabilité. C'est pourquoi un observateur qui examinerait la particule à deux instants différents trouverait deux valeurs différentes P_1 et P_2 et qui lui laisserait à penser qu'il a une influence sur l'objet qu'il observe. Il en sera de même pour un observateur qui tenterait d'analyser les discours des personnes en train de dialoguer. On ne peut pas décrire un dialogue objectivement de l'extérieur, la simple mise en présence des interlocuteurs est déjà en soi un événement émergent, et c'est cela que capte aussi la notion d'événement, cette impossibilité à décrire pas à pas le processus complet.

Thèse - le dialogue est une interaction autopoïétique

...le dialogue serait ainsi un processus émergent qui s'auto-organiserait, dès lors que les interlocuteurs sont en présence les uns des autres et commencent à se percevoir, à agir ensemble. Les interlocuteurs sont eux-mêmes considérés comme des éléments autopoïétiques vis-à-vis de leur propre cognition.

Ils sont plongés dans des champs de probabilité.

Le dialogue serait ainsi un système allopoïétique c'est-à-dire un *assemblage de systèmes autopoïétiques*, lui-même autopoïétique car autonome et adaptatif, qui ferait émerger un jeu *inter*-humain de l'arrière-fond des altérités mises en présence selon des principes d'échange d'actes langagiers qui maintiennent l'interaction.

Enaction et dialogue

Emergence
Création du cadre pragmatique
Maintien par autopoïèse
Dissolution / assimilation
Reformation / répétition

Emergence

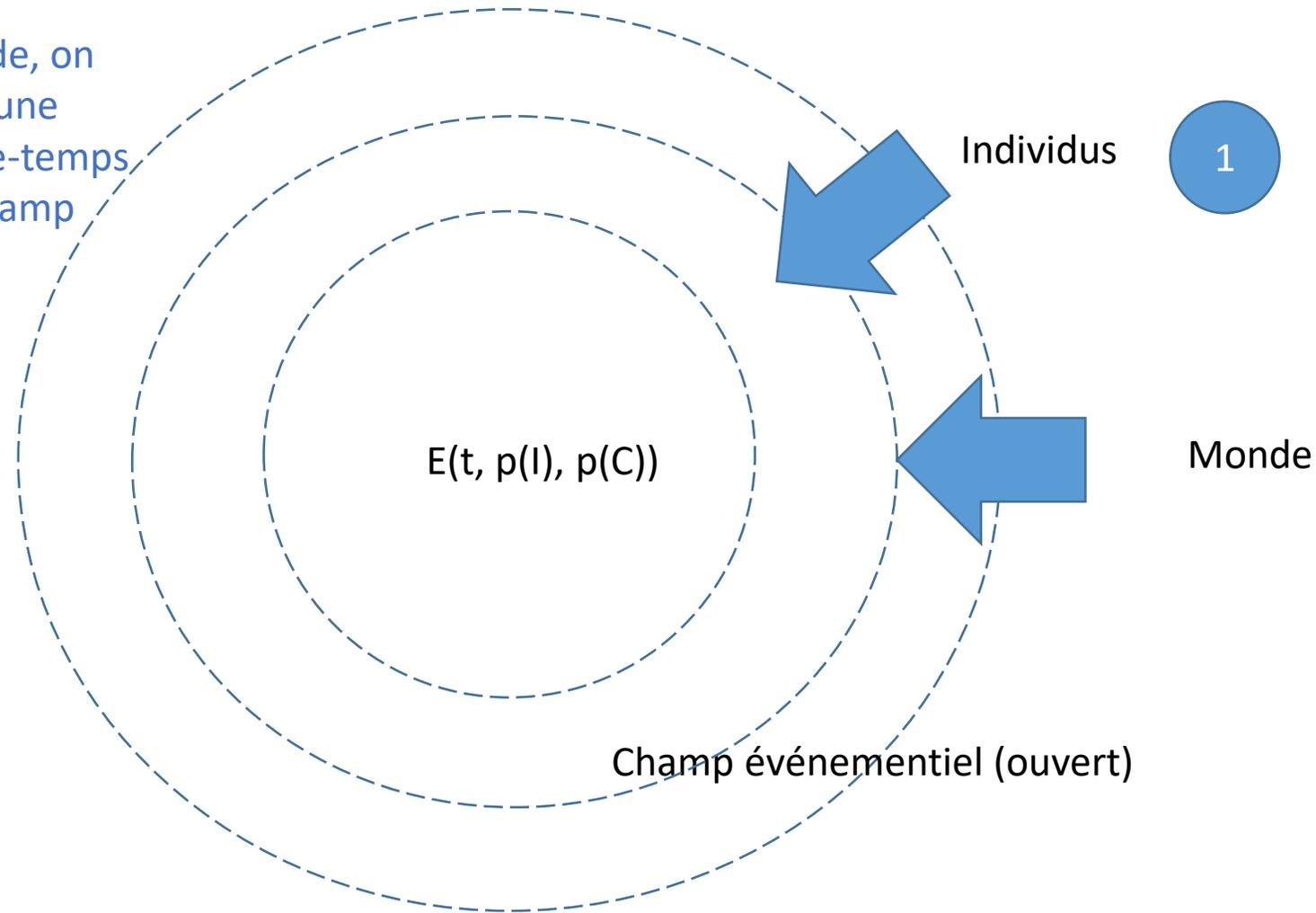
Création d'un champ événementiel (probabiliste)
Les acteurs sont plongés dans ce champ
Ils vont se réunir en un lieu de l'espace

$E(t, p(I), p(C))$

où

$p(I)$ est la probabilité d'attirer les individus I dans
le cadre actionnel C avec la probabilité $p(C)$

Phase 0 : bulle vide, on appelle « bulle » une région de l'espace-temps remplie d'un « champ événementiel »



Il n'y a rien dans cet espace, mais un événement est annoncé : par exemple réunion, invitation, spectacle, etc., cet événement vient du Monde. Il est localisé temporellement et spatialement et s'adresse à des participants potentiels. Il crée un **champ événementiel** autour de lui $E(t, p(I), p(C))$ où $p(I)$ est la probabilité d'attirer les individus I dans le cadre actionnel C avec la probabilité $p(C)$: par exemple une séance de cinéma est annoncée pour une certaine heure, il est donc possible qu'une file d'attente (cadre interactionnel) se forme devant la caisse et qu'à l'intérieur de cette file des interactions puissent se jouer)

Emergence

Un climat se crée (champ de nostrité)
Induit par les personnes elles-mêmes et le cadre dans lequel elles
sont plongées

$\{p(G_{(i)})\}$ = probabilité que les individus I aient un intérêt à interagir

L'individu est englobé par le milieu. Comme le souligne Tremblay, pour Nishida le milieu est ce qui détermine l'être humain, mais aussi l'enclot. Cette relation est dynamique, l'individu et son milieu se déterminent réciproquement. Le milieu comprend aussi les autres individus (qui donnent une atmosphère au lieu).

Nishida Kitao, L'éveil à soi, CNRS, 2003

Tremblay Jacynthe, Le milieu comme lieu interrelationnel chez Nishida, Chemins philosophiques, Québec, Presses de l'Université Laval, 2015, p. 169-180.

Création du cadre pragmatique

$$C = (I, p(G), p(J), M)$$

où

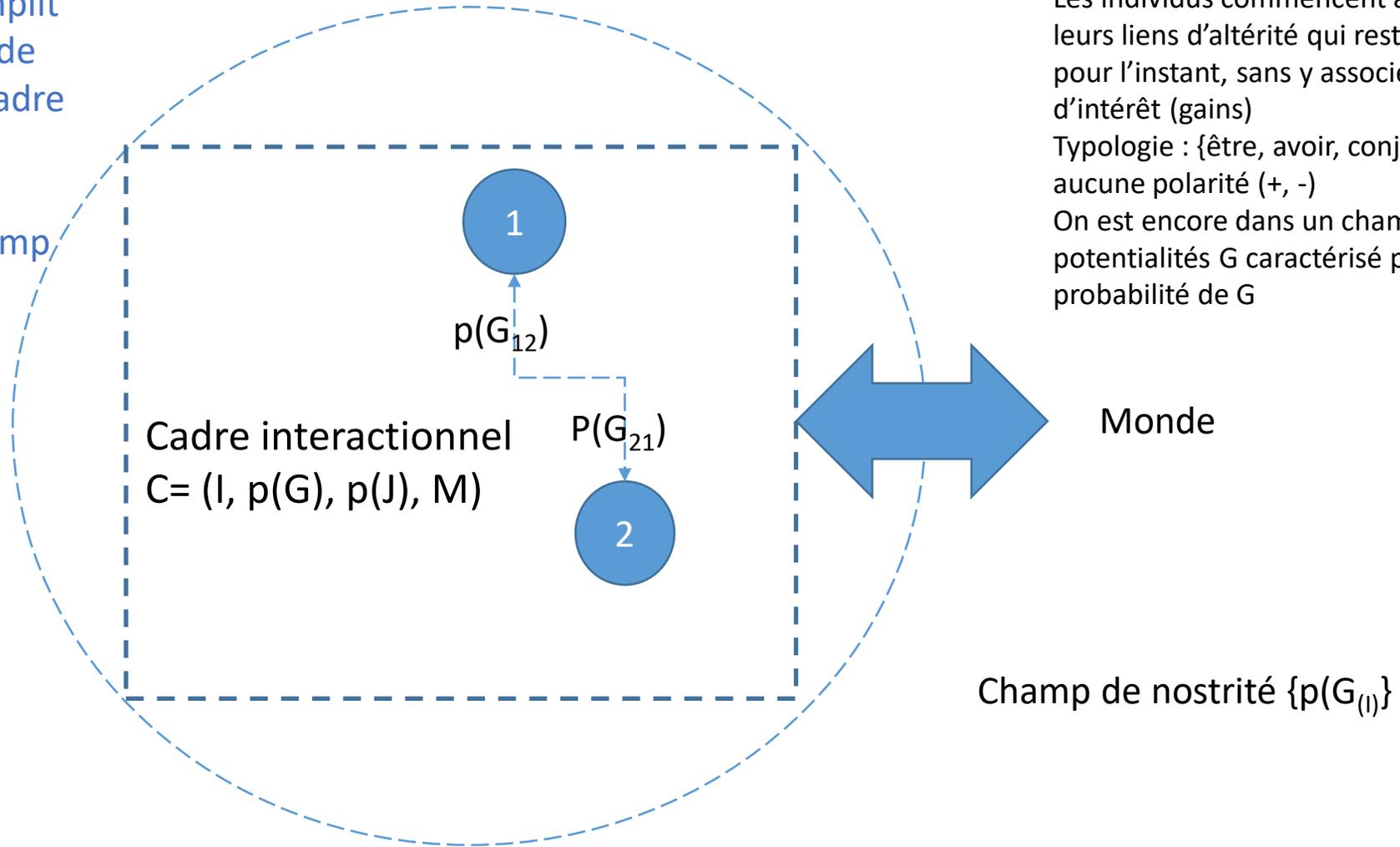
I est l'ensemble des individus,

$p(G)$ les probabilités de gain (associées aux liens d'altérité),

$p(J)$ le type de jeu probable qu'ils vont jouer et

M les objets du monde sur lesquels va porter le jeu.

Phase 1 : la bulle se remplit petit à petit, un champ de nostrité apparaît et le cadre interactionnel émerge : il se co-construit par les participants dans le champ évènementiel.



Les individus commencent à construire leurs liens d'altérité qui restent potentiels pour l'instant, sans y associer de valeur d'intérêt (gains)
Typologie : {être, avoir, conjoint} sans aucune polarité (+, -)
On est encore dans un champ de potentialités G caractérisé par $p(G)$, probabilité de G

La bulle se remplit, les individus rentrent les uns après les autres : certains ont des buts ou des attentes a priori, d'autres non, ils sont peut-être là par hasard mais ils savent qu'il va se passer quelque chose car un événement a été annoncé. Les gens s'évaluent (corporité) et commencent à construire des relations d'altérité selon qu'ils se connaissent déjà ou non, c'est le champ de nostrité. C'est encore un état de latence avant l'**émergence** du cadre interactionnel qu'on formalise par : $C = (I, p(G), p(J), M)$ où I est l'ensemble des individus, $p(G)$ les probabilités de gain (associées aux liens d'altérité), $p(J)$ le type de jeu probable qu'ils vont jouer et M les objets du monde sur lesquels va porter le jeu.

Interaction et maintien par autopoïèse

$$D = (I, C, F, G, J)$$

I = ensemble des interlocuteurs $\{i\}$ ayant chacun son système de valeurs (préférences sur les gains)

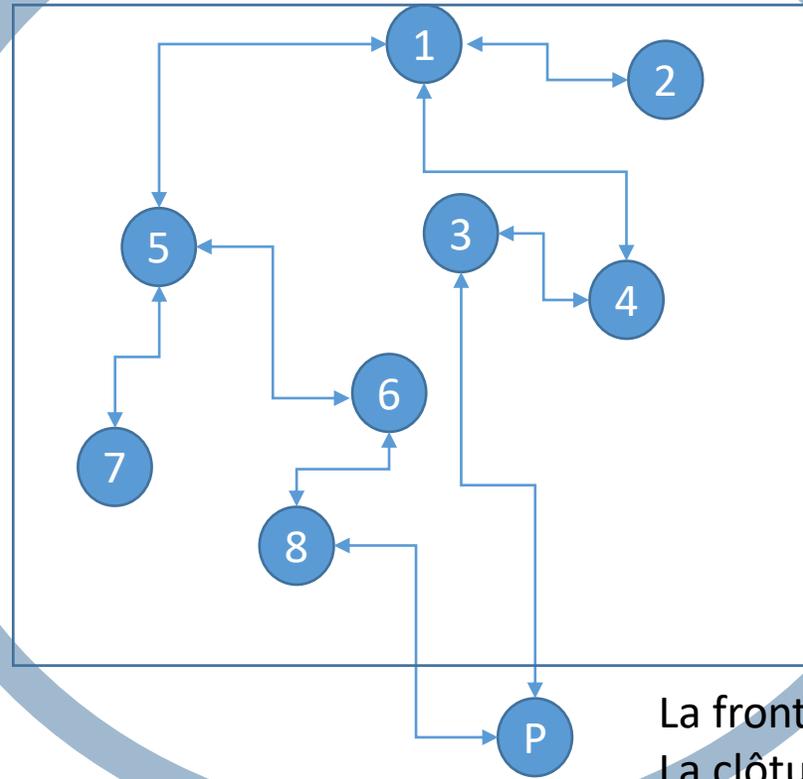
C = cadre interactionnel

F = ensemble des actes de dialogue $\{F^A, F^F, F^S, F^{FS}, F^D, F^P\}$

G = ensemble des gains des interlocuteurs i avec les notations G^E = gain espéré, G^C = gain conjoint, G^A = acquis

J = type de jeu (répété ou non, à connaissances incomplètes, à somme nulle ou non, etc.)

Phase 2 : le dialogue s'amorce et se maintient comme un système autonome et fermé. Si un évènement issu du monde extérieur pénètre le système par la frontière, il est assimilé : c'est le couplage structurel Dialogue/Monde qui en réalise la clôture opérationnelle.



P est une personne qui n'intervient pas dans le dialogue : c'est par exemple le secrétaire de séance

La frontière constitue
La clôture opérationnelle

Le dialogue s'établit

$D = (I, C, F, G, J)$

I = ensemble des interlocuteurs $\{i\}$ ayant chacun son système de valeurs (préférences sur les gains)

C = cadre interactionnel

F = ensemble des actes de dialogue $\{F^A, F^F, F^S, F^{FS}, F^D, F^P\}$

G = ensemble des gains des interlocuteurs i avec les notations G^E = gain espéré, G^C = gain conjoint, G^A = acquis

J = type de jeu (répété ou non, à connaissances incomplètes, à somme nulle ou non, etc.)

Clôture opérationnelle

Toutes les actions ont un effet dont la portée ne sort pas du cadre interactionnel C, mais peuvent modifier ce cadre

Le dialogue s'amorce dès que le cadre interactionnel est établi et que l'évènement déclencheur survient, par exemple pour une réunion, c'est l'heure, il y a le quorum, etc. et se maintient de lui-même à l'intérieur du « **cadre interactionnel** » dont les opérateurs sont les actes de langage échangés respectant la règle de la « **clôture opérationnelle** » (c'est-à-dire que les effets des actes restent dans le cadre interactionnel). Pendant le dialogue les individus interagissent dans le type de jeu qu'ils se sont donnés (voir modèle Théorie des jeux), et maintiennent le dialogue par l'intérêt qu'ils en retirent, son **autopoïèse** (polarités (+,-) induites par les liens d'altérité que l'on appelle « gains »). Il peut y avoir des événements extérieurs qui perturbent le système, celui-ci reprend son équilibre après avoir assimilé l'évènement à l'intérieur de sa propre frontière (par exemple l'alarme se déclenche pendant la réunion mais on continue ladite réunion).

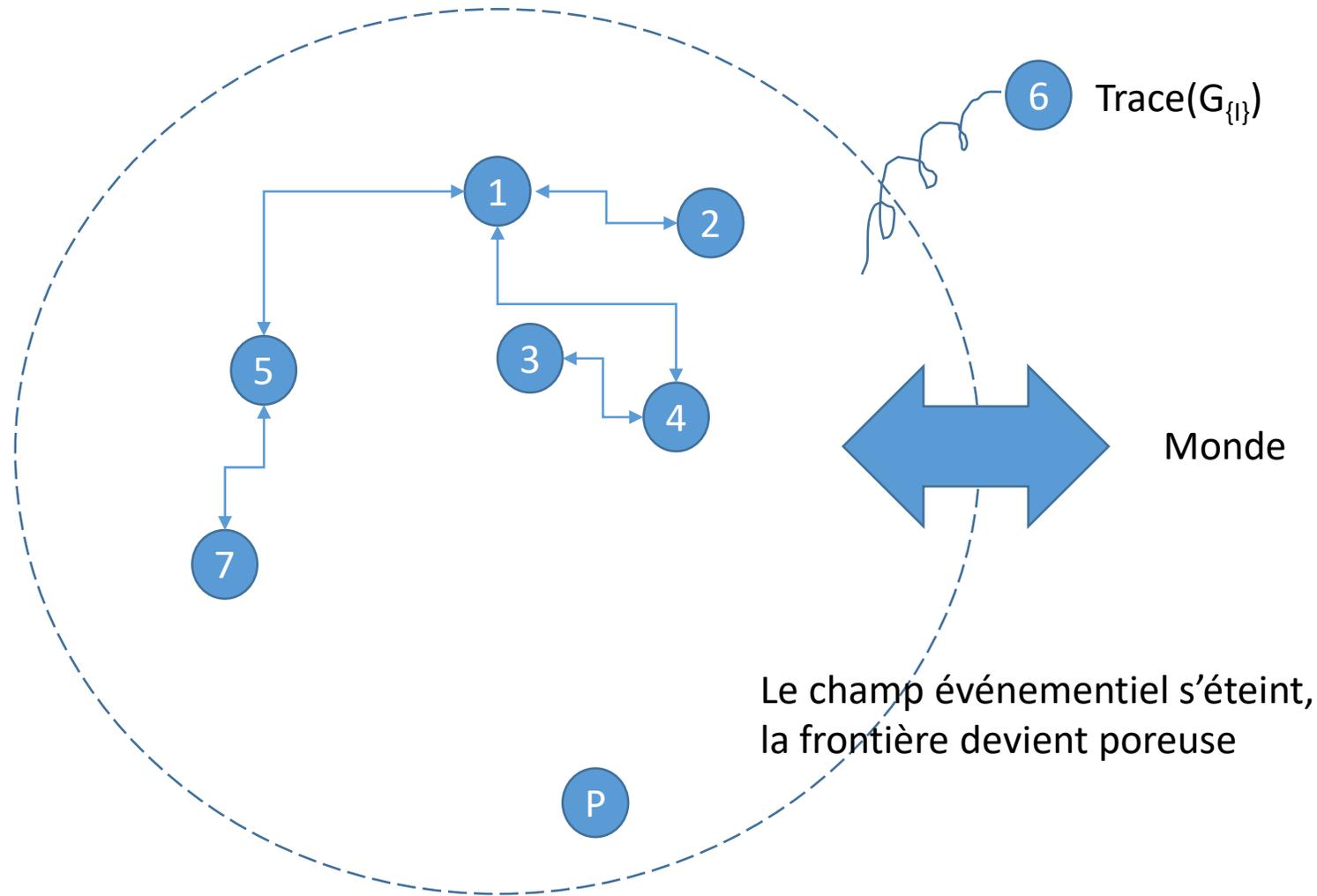
Dissolution, accommodation ou assimilation

Le jeu atteint un point d'équilibre

Un événement extérieur perturbe le dialogue

- L'événement est assimilé
- L'événement arrête le dialogue
- Le jeu est ajourné
- Un nouveau jeu est proposé (accommodation)

Phase 3 : le dialogue s'achève petit à petit, soit de lui-même soit à cause d'un événement extérieur



Le dialogue s'achève pour diverses raisons internes au dialogue (succès ou échec ou remise à plus tard) ou externes (le dîner est terminé, l'heure de fin de réunion est arrivée, etc.), le champ événementiel ne maintient plus le cadre interactionnel, ou les interactions de plus en plus rares ne sont plus capables de le maintenir, la discussion s'épuise d'elle-même et les individus partent les uns après les autres, emportant avec eux des traces du dialogue, qui peuvent participer au germe d'un dialogue futur (il peut par exemple y avoir un compte-rendu de réunion fait par P)

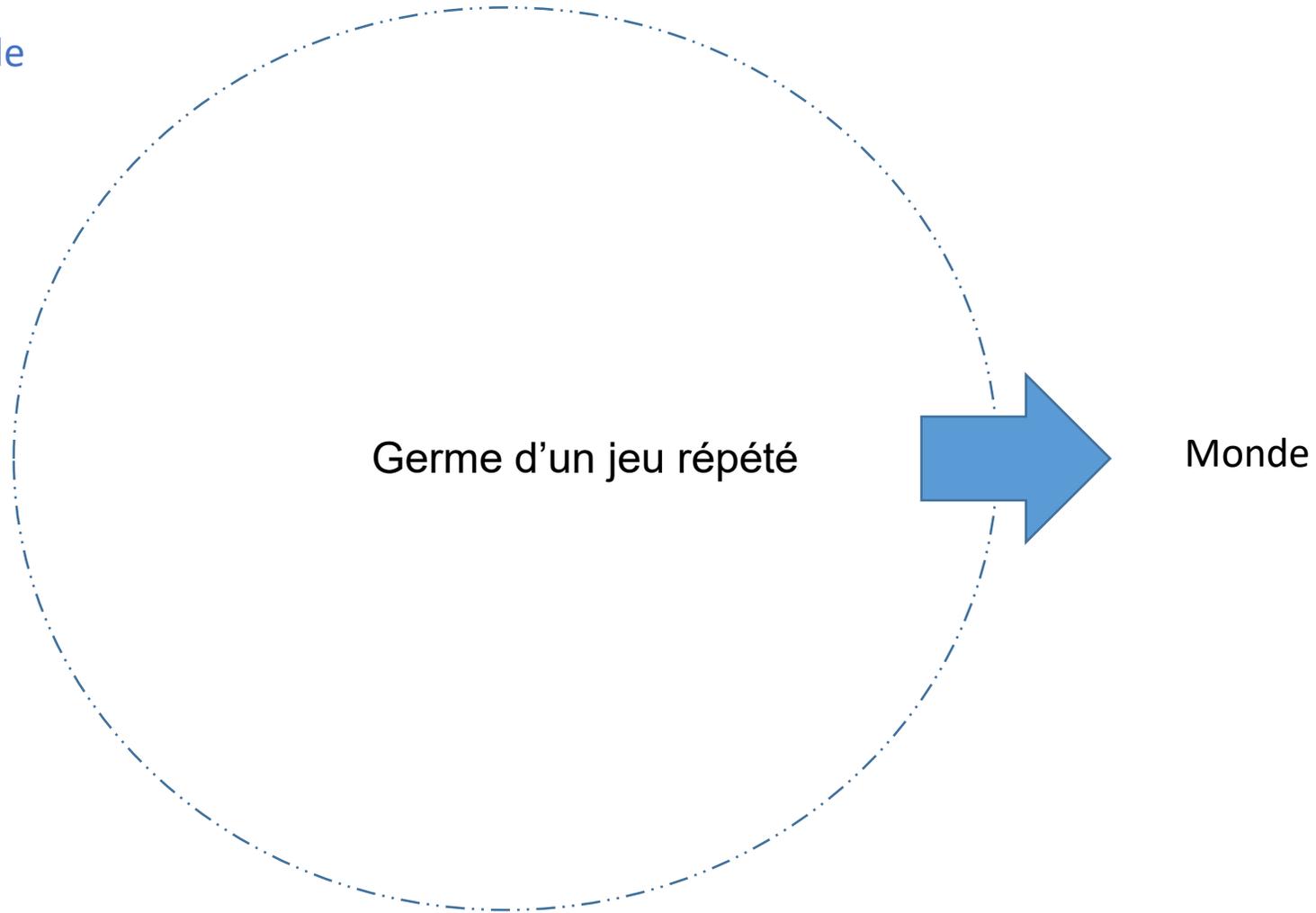
Reformation ou répétition

Les éléments du jeu sont mémorisés

Les interlocuteurs ont un compte-rendu

Un nouveau jeu ou un jeu répété entre dans le champ événementiel

Phase 4 : bulle vide



Il n'y a rien dans la bulle, mais la trace de l'événement est enregistré dans le Monde (objets, supports physiques) ainsi que chez les participants (peut-être par bribes), elle est le germe d'une renaissance d'un dialogue qui peut se répéter. Ce germe entrera dans un nouveau champ événementiel, ce qui participera peut-être à l'émergence d'un dialogue répété.

Exemple

Patient A qui rentre dans la salle d'attente à 16h : Bonjour (...) Savez-vous si le médecin est en retard ?

Patient B : je ne sais pas je viens d'arriver

Patient C : oui, je pense qu'il a du retard, je suis là depuis une heure et j'avais rendez-vous à 15h. Il a eu une urgence

Patient A : Et vous en aurez pour longtemps ?

Patient C : non moi c'est une visite de routine

Patient B : je ne sais pas, je ne me sens pas bien, j'ai une douleur au ventre...

Patient A : ah oui, j'ai eu ça aussi l'an dernier, une douleur subite...

(...) la discussion continue sur les malheurs de chacun, jusqu'à ce que le médecin appelle un patient. Le dialogue reprend ou non ensuite

Heures de consultation connues
Climat donné par la salle
d'attente et les patients
Cadre pragmatique = attente

Le dialogue s'amorce et se
maintient

C'est un jeu convenu au début,
puis les gains se mettent en
place, essentiellement parler de
soi c'est-à-dire être(soi) et
être(soi-même)

Assimilation de l'événement ou
acomodation

Conclusion

Le dialogue est une « sorte » de vie